



## Pelatihan Literasi Digital Pada Gerakan Pramuka SMAN 1 Campalagian

Arnita Irianti<sup>1,\*</sup>, Nurdina Rasjid<sup>1</sup>, Muh. Fahmi Rustan<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Sulawesi Barat, Jl. Baharuddin Lopa, SH, Majene, Sulawesi Barat, Indonesia, [arnitairianti@unsulbar.ac.id](mailto:arnitairianti@unsulbar.ac.id), [nurdinarasjid@unsulbar.ac.id](mailto:nurdinarasjid@unsulbar.ac.id), [muhfahmi@unsulbar.ac.id](mailto:muhfahmi@unsulbar.ac.id)

### Abstract

*Community Service Activities (PKM) were carried out by the Lecturer Team of the University of West Sulawesi Informatics with the aim of educating students of SMAN 1 Campalagian about digital literacy. This PKM activity is packed with the theme of smart generation in digital literacy. Digital literacy activities contain the provision of knowledge regarding the introduction of digital literacy, social media ethics and the Information Law and the ITE Law. In addition, there is also a provision in the field of skills by using a poster-making application, namely Canva. Posters are made with the theme of education about digital literacy. The method used in this PKM is lectures and discussions for knowledge of digital literacy concepts. While poster training with lectures, discussions and hands-on practice of making educational posters. This PKM activity is expected to play an active role in the socialization of digital literacy at SMA Negeri 1 Campalagian. Digital literacy education at SMAN 1 Campalagian began in the scouting movement to form noble character/personality and morals for the younger generation in the field of digital literacy. With this workshop, it is hoped that members of the scout movement can become the driving force in the digital literacy movement at SMAN 1 Campalagian. The target achievement in this training is that participants are able to explain the basic concepts of digital literacy and create digital literacy education posters. Participants were very enthusiastic in this Digital Literacy Activity as seen in the discussion between the presenters and participants. There is an exchange of information and experiences between participants and speakers involved in digital literacy. This is to maximize the positive impact of the development of information in terms of the ability to review and select the right information. And minimize the negative impact in facing the challenges of the digital world.*

*Keywords— Digital literacy, posters making, Canva, Pramuka.*

### Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan oleh Tim Dosen Prodi Informatika Universitas Sulawesi Barat dengan tujuan untuk mengedukasi siswa-siswi SMAN 1 Campalagian tentang literasi digital. Kegiatan PKM ini dikemas dengan tema generasi cerdas dalam literasi digital. Kegiatan literasi digital berisi pembekalan pengetahuan mengenai pengantar literasi digital, etika bersosial media dan Undang-undang Informasi dan UU ITE. Selain itu ada juga pembekalan dibidang keterampilan dengan penggunaan aplikasi pembuatan poster yaitu Canva. Poster yang dibuat bertemakan edukasi mengenai literasi digital. Metode yang digunakan dalam PKM ini adalah ceramah dan diskusi untuk pengetahuan konsep literasi digital. Sedangkan pelatihan poster dengan ceramah, diskusi dan praktek langsung pembuatan poster edukasi. Kegiatan PKM ini diharapkan berperan aktif dalam sosialisasi literasi digital di SMA Negeri 1 Campalagian. Edukasi literasi digital SMAN 1 Campalagian diawali dalam gerakan pramuka untuk membentuk karakter/kepribadian dan akhlak yang mulia pada generasi muda dibidang literasi digital. *Workshop* ini diharapkan oleh anggota gerakan pramuka dapat menjadi penggerak dalam gerakan literasi digital di SMAN 1 Campalagian. Pencapaian target dalam pelatihan ini adalah peserta mampu menjelaskan konsep dasar literasi digital dan membuat poster edukasi literasi digital. Peserta sangat antusias dalam Kegiatan Literasi Digital ini terlihat dalam adanya diskusi antara pemateri dan peserta. Adanya tukar menukar informasi dan pengalaman antar peserta dan pemateri yang terlibat tentang literasi digital. Hal tersebut untuk memaksimalkan dampak positif perkembangan informasi dalam hal kemampuan menelaah dan memilih informasi yang tepat. Dan meminimalkan dampak negatif dalam menghadapi tantangan dunia digital.

Kata kunci— Literasi digital, pembuatan poster, Canva, Pramuka

### Artikel info

Submitted: 21/02/2022

Revised: 18/07/2022

Accepted: 20/07/2022

Published: 31/07/2022

Korespondensi: [arnitairianti@unsulbar.ac.id](mailto:arnitairianti@unsulbar.ac.id) \*

Copyright@authors. 2022. Published by Faculty of Computer Science – Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

## I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi sekarang ini berkembang sangat cepat dan semakin canggih, Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak luar biasa terhadap penyebaran informasi. Kecepatan dan distribusi media dalam memproduksi informasi tidaklah terbantahkan. Beragam jenis konten yang bisa diunggah, peristiwa baik berupa foto maupun vidio dapat disampaikan ke publik secara luas. Bahkan media ini memberikan kesempatan bagi masyarakat memproduksi sendiri berita dan mendistribusikannya.

Era pandemi Covid-19 belum berakhir, sehingga masyarakat dituntut mengoptimalkan teknologi informasi dalam berinteraksi dan berkomunikasi di berbagai bidang. Termasuk dalam bidang pendidikan, diantaranya melakukan proses belajar secara daring. Pelajar mulai dari SD sampai perguruan tinggi harus mampu beradaptasi dengan era ini. Perangkat teknologi informasi sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran, Smartphone, internet dan media sosial dan lain sebagainya sudah merupakan kebutuhan yang harus di miliki.

Sirkulasi teknologi informasi penggunaan *smartphone*, internet dan media sosial memberikan dampak positif sekaligus dampak negatif yang tak terbantahkan. Tingginya pengguna *smartphone* dikalangan remaja saat ini dapat memberikan kesenjangan digital, selain itu membawa pula pengaruh yang sangat besar terhadap beberapa aspek termasuk aspek perilaku sosial. Era digital ini membuat remaja asyik dan aktif berselancar didunia internet (media sosial). Informasi positif dan negative beredar sangat cepat di internet, sementara remaja masih sangat lemah dalam menentukan baik buruknya informasi, dan masih sulit dalam berkonsekuensi. Sedangkan contoh dampak positif dapat kita lihat ada pada kecepatan informasi, mudahnya dalam berkomunikasi, komunikasi tak terbatas, mudah bekerja dengan jarak jauh dan sebagainya. Sedangkan sisi negatifnya dapat berupa informasi desktruktif mulai dari pornografi, pergaulan bebas sampai pada radikalisme. Di samping itu, media sosial juga rentan terhadap penyalahgunaan seperti penyebaran hoaks, penyebaran ujaran kebencian, penipuan, pencemaran nama baik, dan hal-hal fatal lainnya yang bisa merugikan banyak pihak. Menurut Raharjo & Winarko (2021) menunjukkan bahwa banyaknya jumlah pengguna Internet di Indonesia serta tingginya frekuensi mengakses konten informasi dan media sosial seperti Instagram, Facebook, Youtube, dan Twitter, khususnya di kalangan generasi milenial, tidak diiringi dengan kesadaran untuk bijak menggunakan internet”.

Di era serba digital saat ini, yang menjadi daya tarik bagi anak - anak kita bukan lagi kegiatan literasi (baca-tulis), namun gawai dan televisi (Budi, 2021). Edukasi literasi digital sangat diperlu diberikan kepada semua kalangan pada umumnya dan remaja pada khususnya, Kemampuan dalam menggunakan teknologi sebijak mungkin harus ditanamkan sedini mungkin demi menciptakan interaksi dan komunikasi yang positif. literasi digital memainkan peranan yang sangat strategis dalam menghadapi globalisasi dunia. Oleh karena itu program literasi digital merupakan program yang berskala nasional sebagai upaya dalam mewujudkan Indonesia makin cakap digital. Menurut A’yuni,

Qory (2015) literasi digital bukan hanya mencakup kemampuan membaca, namun dibutuhkan pula suatu proses berpikir secara kritis untuk melakukan evaluasi terhadap informasi yang ditemukan melalui media digital. Kompetensi tersebut sejalan dengan kompetensi pendidikan yang perlu dicapai peserta didik melalui proses pembelajaran. Literasi digital adalah salah satu prasyarat untuk mencapai kecakapan hidup abad ke-21.

SMAN 1 Campalagian merupakan sekolah terbesar di Sulawesi Barat, dengan jumlah siswa terbanyak pula. Dalam proses belajar mengajar juga telah menerapkan beberapa perkembangan teknologi dan komunikasi untuk menunjang program digitalisasi sekolah. Oleh sebab itu hampir 100 persen siswa sudah memiliki fasilitas belajar berupa laptop, hp dan internet. Namun fenomena yang ditemukan dikalangan siswa adalah penyalahgunaan fasilitas teknologi yang diberikan. Menurut Wanto et al., (2018) kemampuan siswa dalam menggunakan internet dengan cara yang baik dan aman di era globalisasi dewasa ini masih tergolong rendah.

Gerakan pramuka SMAN 1 Campalagian adalah salah satu organisasi pendidikan nonformal yang menyelenggarakan pendidikan kependuan di SMAN 1 Campalagian. Pada dasarnya kegiatan Kepramukaan memiliki tujuan untuk melatih generasi muda agar memaksimalkan setiap potensi yang ada di dalam dirinya, baik itu intelektual, spiritual, sosial, dan fisik. Kepramukaan adalah sistem pendidikan kependuan yang disesuaikan dengan keadaan, kepentingan, dan perkembangan masyarakat, dan bangsa Indonesia (*Gerakan Pramuka Indonesia*, n.d.)

Berdasarkan latar belakang diatas edukasi literasi digital SMAN 1 Campalagian diawali dalam gerakan pramuka karena hal ini sangat dibutuhkan, guna membentuk karakter/kepribadian dan akhlak yang mulia pada generasi muda. Dengan pelatihan ini diharapkan anggota gerakan pramuka dapat menjadi penerak dalam gerakan literasi digital di SMAN 1 Campalagian. Tema dalam pelatihan ini adalah “Jadi Generasi Cerdas dalam Literasi Digital”. Pengabdian masyarakat ini memuat beberapa materi yaitu Pengantar literasi digital, Etika bersosial media, Undang – undang Informasi dan Undang- Undang ITE, dan cara membuat poster edukasi.

Dalam pelatihan ini diajarkan membuat poster edukasi literasi digital menggunakan canva yang praktis, cepat dan gratis. Poster pendidikan merupakan media yang memiliki isi informasi yang berupa tulisan maupun gambar atau gabungan antara tulisan dengan gambar yang secara menarik dibuat agar dipublikasikan terhadap masyarakat luas, dengan demikian secara tidak langsung peserta ikut berpartisipasi dalam rangka edukasi literasi digital. Canva yang digunakan berbasis *open source* dimana aplikasi tersebut dapat di *download* secara gratis melalui internet. Bahkan Canva bisa digunakan tidak hanya di laptop tetapi bisa juga digunakan di *smartphone*.

Dengan adanya pelatihan ini di harapkan semua siswa SMA Negeri 1 Campalagian menjadi generasi cerdas dalam literasi digital, dimana siswa mampu dalam mengenal dan dan mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi komputer dan juga dapat memanfaatkan dunia digital dengan bijak

dan aman sehingga internet menjadi dunia pembelajaran yang optimal.

## II. ANALISA SITUASI

Mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah SMAN Campalagian yang merupakan sekolah terbesar di Sulawesi Barat yang berada di Kabupaten Polewali Manndar, peserta yang dihadirkan adalah anggota gerakan Pramuka yang berjumlah 25 orang, dengan harapan peserta tersebut dapat menjadi motor dalam gerakan literasi digital di SMAN 1 Campalagian, atau mampu memberikan edukasi literasi digital di lingkungan SMAN 1 Campalagian.

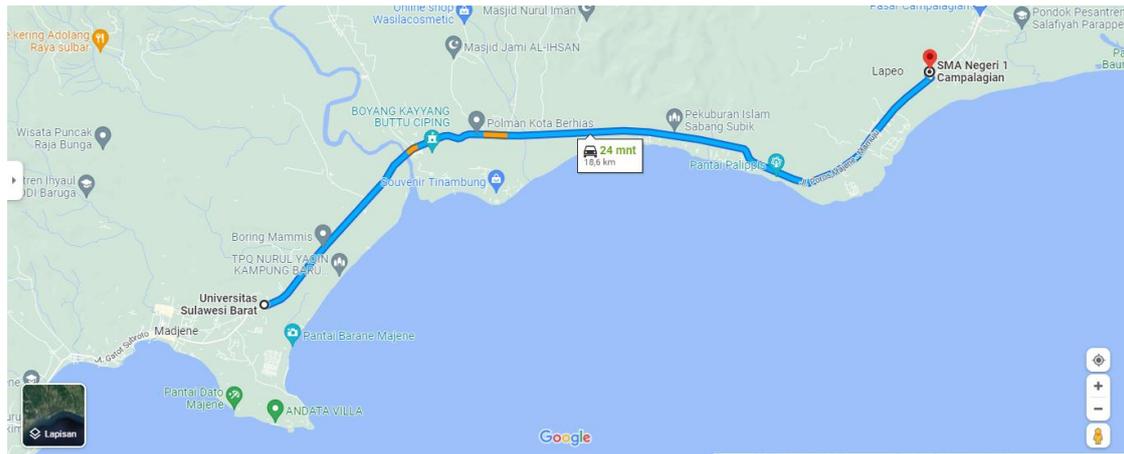
Permasalahan pada mitra yaitu kurangnya edukasi literasi digital yang siswa SMAN 1 Campalagian dapatkan, akibat dari hilangnya pembelajaran TIK, sedangkan perkembangan teknologi sekarang ini menuntut mereka harus dalam menyesuaikan diri (Herlawati et al., 2021). Di samping itu penyalagunaan fasilitas internet serta kemampuan dalam menggunakan internet masih kurang baik dan kurang aman. Berdasarkan permasalahan diatas maka siswa SMAN 1 Campalagian sangat membutuhkan pelatihan literasi digital, dengan manfaat:

1. Menambah wawasan siswa mengenai teknologi informasi yang memiliki lingkup yang sangat luas.
2. Memudahkan siswa dalam mencari informasi terkini secara cepat dan tepat.
3. Siswa dapat menjaga etika dalam memperluas jaringan melalui media sosial.
4. Siswa mengetahui bahwa di dalam dunia internet terdapat UU ITE yang mengatur tentang informasi dan transaksi elektronik.
5. Siswa mampu mengoptimalkan teknologi internet sebagai sumber belajar.
6. Siswa mampu membuat edukasi poster dengan aplikasi Canva. Dan diharapkan mampu mengedukasi masyarakat SMAN 1 Campalagian.
7. Siswa mampu berpikir lebih kritis, kreatif dan inovasi dalam memecahkan suatu masalah dalam menumbuh kembangkan leterasi digital.

## III. METODE PELAKSANAAN

*One day workshop* adalah pelatihan literasi digital yang dilakukan selama satu hari bertujuan untuk memberikan informasi dan workshop yang bersifat praktis sekaligus padat. Pelatihan ini diselenggarakan di aula SMAN 1 Campalagian dan peserta dari Sekolah itu juga yang dilaksanakan pada tanggal 25 Juli 2021. Peta lokasi pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) diperlihatkan oleh Gambar 1. Metode dan bentuk pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang kami lakukan, adalah ceramah, diskusi, dan *workshop*. Ceramah digunakan agar dapat menstimulasikan dan meningkatkan keingintahuan peserta dan keinginan menerima informasi mengenai materi literasi digital yang disampaikan. Diskusi dilakuan agar terjadi tukar menukar informasi dan pengalaman para peserta mengenai literasi digital. Sedangkan workshop penggunaan Canva dilakukan agar peserta mampu menghasilkan suatu poster literasi digital yang dapat

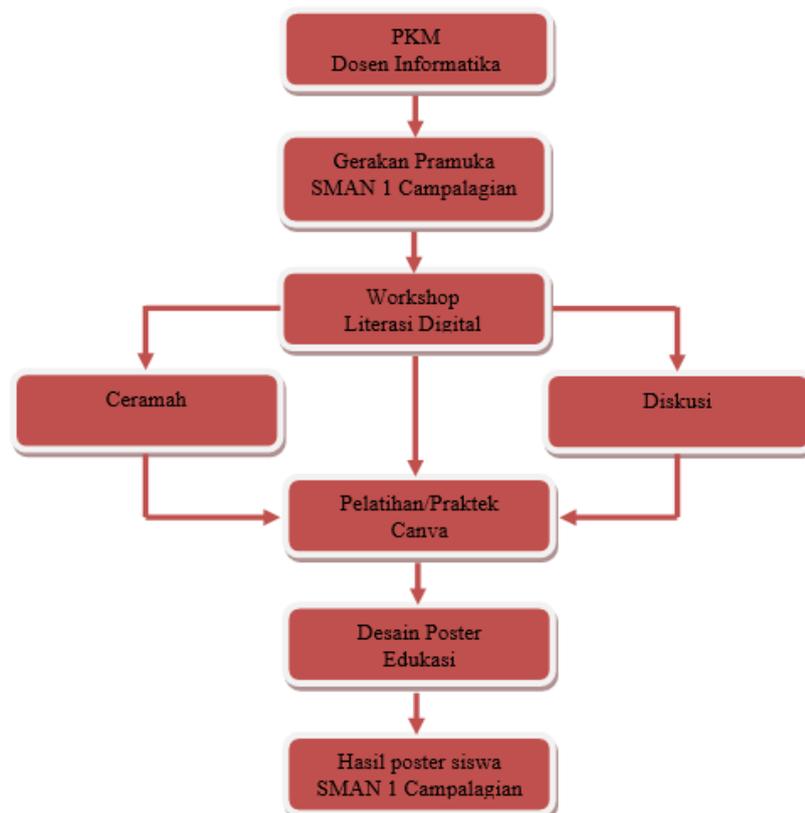
mengedukasi siswa SMAN 1 Campalagian secara menyeluruh.



Sumber: (Google Maps, n.d.)(2022)

**Gambar 1.** Rute lokasi PKM

Pemateri dalam pelatihan ini adalah tim dosen dari jurusan Informatika yang mengadakan pengabdian. Pada materi pengantar literasi digital, etika bersosial media dan UU ITE, pemateri memberikan penjelasan konseptual kepada peserta, sedangkan pelatihan canva pemateri mulai melakukan unjuk kerja dan praktek mendesain, fasilitas yang digunakan peserta dalam praktek ini adalah *smartphone*, sedangkan beberapa tim yang lain ikut mendampingi peserta dalam proses praktek desain poster.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2021)

**Gambar 2.** Kerangka pikir kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM)

Pemberian tugas dilakukan untuk mengukur seberapa besar pemahaman peserta terhadap beberapa materi dan pelatihan yang telah diberikan. Tugas yang diberikan dalam pelatihan ini adalah membuat poster edukasi literasi digital yang nantinya akan disebar dimedia sosial peserta sehingga dapat menumbuh kembangkan literasi digital pada siswa SMAN 1 Campalagian secara menyeluruh. Gambar 2 merupakan kerangka pikir pelatihan literasi digital di SMAN 1 Campalagian. PKM ini dilakukan oleh Dosen – Dosen Informatika Universitas Sulawesi Barat dengan tema Workshop Literasi Digital. Pelaksanaan Workshop Literasi Digital terdiri dari Ceramah, diskusi dan Praktek penggunaan Canva.

#### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tim PKM Prodi Informatika Fakultas Teknik Universitas Sulawesi Barat membagi materi menjadi 2 bagian, bagian pertaman yaitu ceramah dan diskusi. Dengan ceramah peserta mampu menstimulasikan dan meningkatkan keingintahuan dan keinginan menerima informasi dimana didalamnya terintegrasi dengan pengenalan konsep literasi digital yang terdiri dari pengantar literasi, etika bersosial media dan UU ITE. Selanjutnya melakukan diskusi tukar menukar informasi mengenai pengalaman berinternet sebelum mendapat pelatihan literasi digital ini. Pada sesi ini peserta sukses dalam memahami konsep betapa pentingnya literasi digital saat ini, dengan mengetahui etika dalam bersosial media dan UU ITE yang menurut sala satu peserta, pengalaman belajar mengenai literasi digital belum pernah didapatkan sebelumnya, oleh karena itu pengetahuan mengenai etika bersosial media dan UU ITE sangat penting didalam bermedia sosial. Maka pemateri meminta agar peserta dapat melanjutkan informasi yang didapatkan ini, dapat tersebar di kalangan siswa sehingga dapat mencapai tujuan pelatihan ini adalah menumbuh kembangkan budaya literasi digital. Pelaksanaan pelatihan dalam pengenalan konsep literasi digital diperlihatkan pada gambar 3.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2021)

**Gambar 3.** Pengenalan konsep literasi digital

Interaksi tukar menukar informasi (diskusi) tidak hanya dilakukan peserta dan pemateri saja, tetapi melibatkan juga pengalaman-pengalaman sesama dosen. Hal ini bertujuan agar pemahaman pemahaman peserta dapat lebih ditingkatkan. Tim dosen yang terlibat dalam diskusi pelatihan diperlihatkan oleh gambar 4.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2021)

**Gambar 4.** Tim dosen yang Terlibat Dalam Diskusi Literasi Digital



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2021)

**Gambar 5.** Proses pelatihan aplikasi

Bagian selanjutnya setelah istirahat adalah pelatihan pembuatan poster dengan menggunakan aplikasi Canva. Pemateri mensimulasikan cara pembuatan poster menggunakan perangkat *smartphone*, sedangkan tim yang lain melakukan pendampingan kepada peserta agar pemahaman mengenai keterampilan ini dapat lebih meningkat. Selanjutnya peserta diberi tugas membuat poster edukasi literasi digital dan hasilnya akan disebar kedalam media social yang digunakan oleh peserta didik

sehingga dapat mengedukasi masyarakat (Sari, 2021). Gambar 5 merupakan dokumentasi pelaksanaan pelatihan aplikasi canva dalam proses simulasi cara pembuatan poster dengan didampingi oleh tim PkM.



Sumber: Hasil Pelaksanaan (2021)

**Gambar 6.** Foto Bersama peserta pelatihan

Pencapaian target dalam pelatihan ini adalah peserta mampu menjelaskan konsep dasar literasi digital dan membuat poster edukasi literasi digital. Hal tersebut untuk memaksimalkan dampak positif perkembangan informasi dalam hal kemampuan menelaah dan memilih informasi yang tepat (Sari et al., 2021). Dan meminimalkan dampak negatifnya dalam menghadapi tantangan dunia digital. Pelatihan ini dikemas dalam tema jadi generasi cerdas dalam literasi digital. Tahap akhir kegiatan ini adalah mengambil dokumentasi dengan beberapa peserta yang ikut dalam pelatihan ini, dapat dilihat pada Gambar 6.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan literasi digital siswa SMAN 1 Campalagian mendapatkan perhatian yang cukup besar dari mitra dan peserta. Hal ini dikarenakan pelatihan semacam ini sangat dibutuhkan oleh generasi sekarang ini. Pelatihan ini dihadiri oleh 25 orang siswa yang kelak dapat menjadi motor penggerak dalam gerakan literasi digital. Pengetahuan literasi digital yang disampaikan meliputi pengantar literasi digital, etika bersosial media, UUD ITE, dan Pelatihan membuat poster. Metode yang digunakan meliputi ceramah, diskusi dan praktek membuat poster. Ceramah dan diskusi dilakukan untuk pengetahuan konsep dan tukar menukar informasi, sedangkan praktek membuat poster dikaitkan dengan materi yang telah di dapat sebelumnya di pelatihan ini. Kemampuan peserta untuk menyerap materi sangat baik, terbukti dari antusias peserta selama diskusi dan rasa ingin tahu peserta sangat tinggi. Materi praktek pembuatan poster dapat diserap cukup baik oleh peserta. Seluruh

kegiatan dapat berjalan lancar namun pemeriksaan tugas pembuatan poster belum dilaksanakan secara efektif karena keterbatasan waktu yang dimiliki selama pelatihan berlangsung.

Saran untuk pelatihan sejenis yang akan datang yaitu perlu diperluas pada ruang lingkup tema agar hasilnya lebih optimal, efektif dan efisien. Jika memungkinkan pelatihan literasi digital disampaikan di banyak sekolah karena perkembangan teknologi digital sekarang ini juga perlu di sandingkan dengan etika-etika yang baik. Hal ini penting mengingat seluruh sekolah akan diarahkan menuju digitalisasi. Dengan upaya ini, dukungan dari pihak sekolah maupun pihak yang lain sangat dibutuhkan agar dapat meningkatkan kualitas output kegiatan.

### Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih yang sebesar-sebarnya untuk Fakultas Teknik yang telah memberi kesempatan untuk mengadakan kegiatan PkM, yang merupakan salah satu kewajiban Tridharma Perguruan Tinggi dalam 1 semester. Ucapan terima kasih sebesar-sebarnya untuk SMA Negeri 1 Campalagian yang telah bekerjasama, memberikan dukungan dan fasilitas kepada Tim PkM dalam melancarkan kegiatan PkM ini. Besar harapan kami semoga kerjasama dapat terus berlanjut bukan hanya dalam kegiatan PkM tetapi dalam kegiatan lainnya dengan tujuan mencerdaskan kehidupan bangsa. Terima kasih juga untuk teman-teman tim dosen yang telah menyukseskan kegiatan ini.

### Referensi

- A'yuni, Qory, Q. (2015). *Literasi Digital Remaja Di Kota Surabaya: Studi Deskriptif tentang Tingkat Kompetensi Literasi Digital pada Remaja SMP, SMA dan Mahasiswa di Kota Surabaya*.
- Budi, D. (2021). Penerapan Literasi TIK Pada Ibu-Ibu Pengajian Masjid Al-Hikmah Jakarta. *Journal of Computer Science Contributions (JuCoSCo)*.
- Gerakan Pramuka Indonesia*. (n.d.).
- Google Maps. (n.d.). *Universitas Sulawesi Barat ke SMA Negeri 1 Campalagian - Google Maps*.
- Herlawati, Nidaul Khasanah, F., & Sari, R. (2021). Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi. *Journal Of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 1(1), 42–52. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i1.454>
- Raharjo, N. P., & Winarko, B. (2021). Analisis Tingkat Literasi Digital Generasi Milenial Kota Surabaya dalam Menanggulangi Penyebaran Hoaks. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 10(1), 33. <https://doi.org/10.31504/komunika.v10i1.3795>
- Sari, R. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Bentuk Presenter-View-Recorder dan Mentimeter. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 12(3), 407–412. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i3.6153>
- Sari, R., Sari, R., & Novarizal, S. (2021). Aktualisasi Masyarakat Desa Sukamekar Bekasi Dalam Kondisi Pandemi Covid-19 Melalui Program KKN Mahasiswa. *Journal Of Computer Science*

*Contributions (JUCOSCO), 1(2), 153–164.*

Wanto, A., Suhendro, D., & Windarto, A. P. (2018). *E-DIMAS. 9(2), 149–157.*